JOYSTICK SOLUCES

125

F1 Racing CHAMPIONSHIP

AIDE DE JEU



American McGee's ALICE™

SOLUCE

SOMMAIRE

Comme je l'avais prévu, vous avez été très peu nombreux à trouver l'énigme du précédent numéro. Il faut avouer qu'elle était gratinée ! Pour ceux qui cherchent encore, ne comptez pas sur moi pour vous en fairela démonstration, le nombre de pages de ce supplément n'y suffirait pas. Alan Cabré a assez bien résumé le problème. Voici donc sa conclusion :

X=9 avec :
Phrase 1 : Faux (somme des faux=18)
Phrase 2 : Faux (X>4 affirmations fausses)
Phrase 3 : Vrai (6 « vrai » et 1 est faux)
Phrase 4 : Vrai (dans TOUS les cas)
Phrase 5 : Vrai (X impair et 7 faux)
Phrase 6 : Vrai (2 impairs sont faux, 1 et 7)
Phrase 7 : Faux (seulement 6 « vrai »)
Phrase 8 : Faux (2 est faux alors que 4,6,10 sont vrais)
Phrase 9 : Vrai (X=3*3=9)
Phrase 10 :Vrai (car X impair)

La personne ayant trouvé le nombre exact de bonnes réponses (24) reçues le 10 mars est Mr Mettere. Il gagne un jeu au pif, comme d'hab'. (Oui je sais, c'est dur, mais c'est comme ça). Mention spéciale à Gilles Veyet et PinkShark pour avoir joint à leur mail deux logiciels en pascal et C++ permettant de résoudre le problème. Alan Cabré, toujours lui, nous propose une énigme assez sympa que voici. (Du coup, il gagne aussi un jeu au pif. C'est trop cool Joystick quand j'y pense.) :

Un cirque est composé de cavaliers, de chevaux, et d'une ménagerie. Au total, on compte deux fois plus de quadrupèdes que de bipèdes. Les chevaux et leurs cavaliers ont ensemble 50 pieds et 18 têtes. Du côté des animaux sauvages, on dénombre seulement 20 pieds pour 11 têtes. Bien entendu, chacun a tous ses membres et toute sa tête. Quelle est la composition détaillée du cirque ?

EDITO

Si vous désirez participer à ce concours qui n'a absolument rien d'officiel, je vous en rappelle juste les nouvelles règles :
Toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois du numéro en cours. De plus, vous devrez répondre à la question subsidiaire qui sera la même tous les mois : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr.

Lord casque noir

JOYSTICK SOLUCES 125
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : H.Drouadène, S. Caron-Nini
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Sonia Jensen et Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 125
de Joystick est une publication HDP

SOLUCE

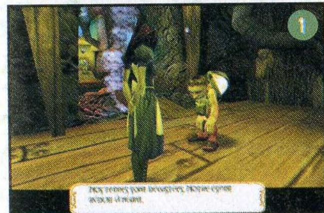
Alice

Voici la version trash de « Alice au pays des merveilles ». Vous allez parcourir des zones toutes plus étranges les unes que les autres, remplies de personnages assez étonnants. Vous pourrez aussi disposer de tout un arsenal qui ne sera pas de trop, étant donné le nombre impressionnant d'ennemis que vous devrez affronter pour venir à bout de ce jeu. Voici donc une petite aide de jeu qui devrait vous aider, au cas où vous seriez bloqué.

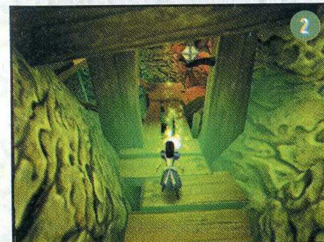


LA DÉMENCE

Entrez dans la mine et avancez jusqu'à ce que vous parliez à un individu (Photo 01). Allez ensuite vers la gauche et passez au-dessus du jet de vapeur pour gagner l'autre bord. Entrez dans la galerie et ramassez l'item rouge pour vous redonner de l'énergie, puis le couteau qui se trouve un peu plus loin (Photo 02). Avancez un peu pour parler au petit homme, et préparez-vous à affronter votre premier ennemi (Photo 03). Vous pouvez lancer votre couteau en utilisant le bouton droit de la souris mais vous devrez attendre un certain temps avant de le récupérer. Pour cette raison, prenez soin de ne pas vous faire bloquer dans un coin. Le mieux est de rester sur la passerelle car ce dernier ne viendra pas vous y chercher. Avancez jusqu'à devoir sauter pour atteindre une porte. Continuez de sauter pour atteindre le sommet puis avancez sur les passerelles pour rejoindre une autre galerie.



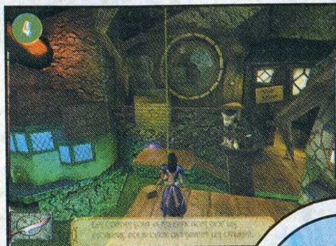
1



2



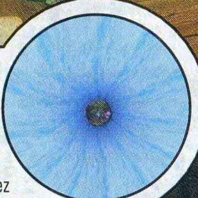
3

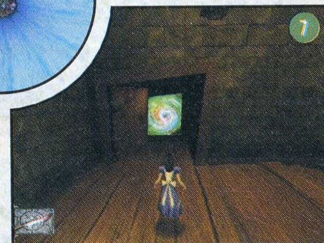


4



6





7

LE TOHU-BOHU

Attrapez la première corde que vous trouverez sur votre droite, puis balancez-vous pour atteindre le ponton sur la droite (Photo 04). Parlez ensuite au vieil homme qui est susceptible de vous aider (Photo 05). Allez dans la galerie qui se trouve derrière lui pour utiliser un chariot qui vous mènera dans une autre partie du niveau. Lorsque vous aurez terminé



5



8





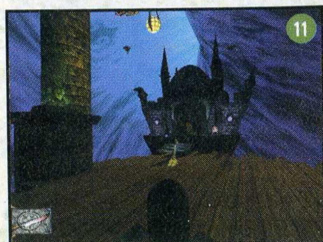
votre promenade, éliminez le garde, et prenez l'item qui se trouve au fond (Photo 06). Vous disposerez d'une nouvelle arme qui vous permettra d'éliminer vos ennemis à distance. Prenez la porte à droite et tuez les trois gardes avant de prendre l'item placé sur la table. Allez ensuite vers la dernière porte pour prendre un téléporteur (Photo 07). Vous allez devoir éliminer les trois gardes qui vous attendent avant de rejoindre le téléporteur qui se trouve au fond. Essayez de les affronter un par un car vous ne pourrez pas passer en force.

LA FORTERESSE DES PORTES

Passez par la petite ouverture pour rencontrer deux espèces de fantômes volants (Photo 08). Lancez-leur quelques couteaux pour les calmer puis allez vers le téléporteur qui se trouve au-dessus.

DERRIÈRE LE MUR

Avancez tranquillement pour vous occuper des gardes qui se trouvent en bas, puis éliminez tranquillement ceux du haut. Prenez ensuite l'item placé au centre de la salle pour



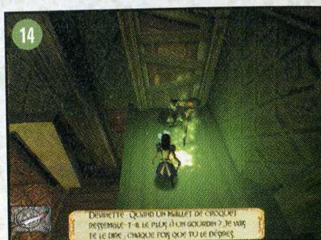


décupler vos forces (Photo 09). Vous ne ferez qu'une bouchée des gardes qui vous tomberont dessus juste après. Avancez pour prendre la porte placée au fond, puis servez-vous des dalles pour atteindre le téléporteur situé de l'autre côté (Photo 10). Une fois atteint, occupez-vous des fantômes puis des deux gardes de l'autre côté avant d'actionner le levier (Photo 11). Descendez ensuite par les escaliers situés à gauche, puis actionnez les leviers dans l'ordre suivant pour ouvrir les portes : droite, gauche et centre. Traversez le gouffre et passer les portes pour atteindre le téléporteur placé au fond. Vous devrez ensuite sauter sur des plates-formes pour atteindre la porte qui se trouve tout en haut de la salle (Photo 12). Prenez le téléporteur pour arriver dans une nouvelle salle. Allez tout de suite en bas vers la droite pour vous occuper des fantômes plus tranquillement. Lorsque vous aurez fait place nette, remontez et placez-vous devant les trois portes. Faites une sauvegarde rapide et allez vers une des portes. Rechargez jusqu'à ce que vous trouviez la bonne.

LA FORTERESSE DES PORTES

Avancez tranquillement sur les remparts et éliminez les deux gardes qui s'y trouvent. Occupez-vous ensuite des fantômes, puis

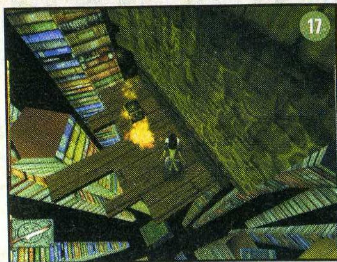


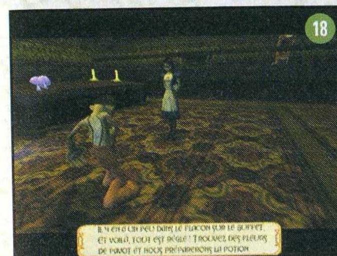










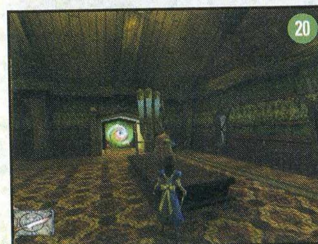


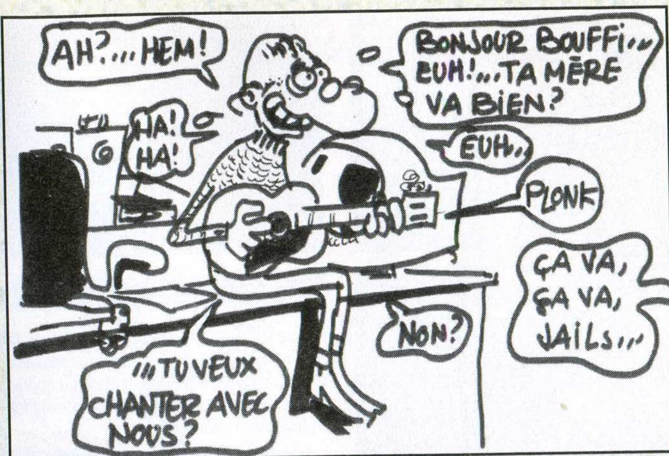


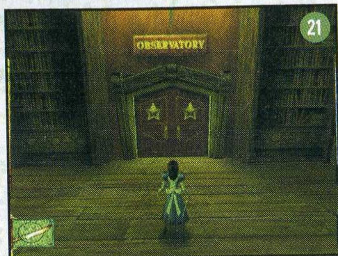
sautez en direction de la fenêtre pour entrer dans l'école (Photo 13).

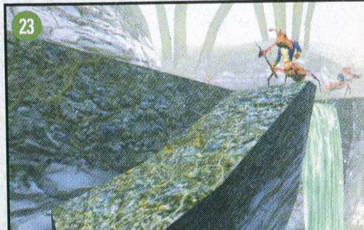
À L'ÉCOLE

Commencez par vous occuper des trois gardes dans le hall, puis récupérez le gourdin qui se trouve au-dessus (Photo 14). Redescendez et prenez la porte qui se trouve à gauche de la cheminée pour retrouver le vieux. Lorsque vous aurez éliminé les deux gardes, retournez dans le hall pour prendre la porte en haut à droite, derrière laquelle vous attendent deux gardes. Prenez ensuite la porte du fond pour entrer dans la bibliothèque. Allez vers la gauche et n'avancez pas trop vite pour ne pas avoir trop de gardes sur le dos. Allez vers le gros livre qui se trouve dans la salle principale afin qu'il s'envole (Photo 15). Le but de la manœuvre est d'activer tous les livres présents dans cette salle. Prenez l'ascenseur puis éliminez tous les gardes qui sont à ce niveau avant d'activer le livre placé sur la gauche en arrivant. Montez au niveau suivant en utilisant la bibliothèque qui est couchée. Lorsque vous aurez actionné tous les livres, sautez sur ces deniers pour atteindre votre objectif qui se trouve de l'autre côté (Photo 16). Lorsque vous aurez ouvert le livre, redescendez pour l'examiner.











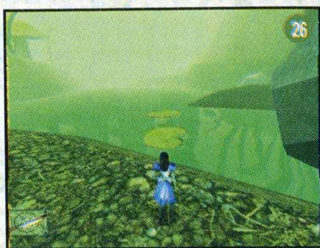






L'ÉCOLE EST FINIE

Éliminez le fantôme et prenez la première porte sur la droite. Allez jusqu'au gymnase pour retrouver le vieux. Actionnez le levier pour déployer les gradins puis montez sur ceux-ci pour atteindre les poutres. Lorsque vous aurez fini la discussion, restez sur les poutres pour affronter les fantômes. Revenez dans le hall pour éliminer de nouveaux ennemis, puis prenez l'autre porte sur la gauche afin de récupérer une nouvelle arme (Photo 17). Maintenant, revenez dans le hall et





prenez la seule porte accessible qui se trouve au premier étage. Éliminez les trois gardes qui vous attendent derrière, puis allez dans la pièce du fond pour donner un coup de main au vieux qui se trouve en mauvaise posture (Photo 18). Prenez la potion dans le placard puis sortez de cette pièce et prenez la première porte à droite pour tomber sur deux gardes. Allez toujours vers la droite pour arriver dans une serre où vous pourrez utiliser votre potion (Photo 19). Récupérez la sucette, puis retournez voir le vieux dans le labo. Prenez la fiole qui se trouve sur la table après l'expérience et empruntez le téléporteur (Photo 20).





À L'ÉCOLE

Maintenant, vous allez devoir retraverser la bibliothèque pour passer par l'observatoire (Photo 21). Éliminez les trois gardes puis approchez-vous du télescope pour faire apparaître un téléporteur (Photo 22).

LA MARE DE LARMES

Vous allez devoir escalader la paroi en prenant soin d'esquiver les rochers que vous lancent les gardes (Photo 23). Arrivé au sommet, je vous conseille d'utiliser vos dés pour éliminer vos ennemis. Avancez jusqu'à ce que vous rencontriez une nouvelle créature (Photo 24). Sautez ensuite sur la feuille pour vous laisser porter par le courant et essayez de rester dessus jusqu'à la grande chute (Photo 25). Une fois dans l'eau, allez tout de suite sur la berge qui est à droite. Éliminez les coléoptères puis les poissons avant de continuer votre chemin. Prenez une autre feuille, toujours en essayant de rester dessus le plus longtemps possible. Continuez à suivre le bœuf jusqu'à ce que vous passiez au niveau suivant.

LA CACHETTE CREUSE

Avancez doucement car vous allez rencontrer pas mal d'ennemis. Lorsque vous aurez fait le























ménage, allez jusqu'aux nénuphars (Photo 26). Sautez sur ces derniers pour avancer mais prenez garde aux coléoptères. Il est interdit de tomber dans l'eau car vous vous ferez bouffer par un gros poisson. Longez la berge qui se trouve sur la droite, prenez la feuille qui vous attend un peu plus loin et accostez la berge sur la gauche. Vous allez rencontrer pas mal d'ennemis dans cette zone et il est préférable d'avancer doucement. Récupérez la feuille qui se trouve un peu plus loin pour atteindre une maison située sur la gauche (Photo 27). Éliminez les deux gardes placés devant, puis avancez pour rencontrer un nouveau personnage (Photo 28).

JUSTE DU DESSERT

Lorsque vous serez dans la salle principale, sautez sur l'item qui se trouve au centre pour récupérer une nouvelle arme et faire apparaître un boss (Photo 29). Tournez sans cesse autour de la table pour esquiver ses tirs et utilisez vos différentes armes pour en venir à bout.



LE TERRITOIRE UNIFORME

Cette fois-ci, vous devrez suivre le bœuf sous l'eau en prenant soin de ne pas vous faire trop distancer sinon vous risquez de manquer d'air (Photo 30). Ne vous occupez pas trop des piranhas si vous ne voulez pas vous noyer.











SOLUCE ALICE





LA TERRE FERME

Avancez doucement en éliminant vos ennemis jusqu'à ce que vous arriviez devant la mare (Photo 31). Débarrassez-vous des poissons et du garde qui se trouvent de l'autre côté avant d'utiliser la corde. Passez ensuite derrière la cascade et sautez sur le champignon qui change de couleur, pour atteindre la corde placée au-dessus (Photo 32). Balancez-vous pour atteindre la plate-forme où vous attend le lapin. Avant de sauter sur les plates-formes en contrebas, éliminez d'abord les coléoptères afin d'être plus tranquille. Lorsque vous aurez éliminé le garde qui se trouve sur la droite en bas, prenez la corde et foncez pour ne pas avoir trop de coléoptères sur le dos. Juste après la rose, allez sur la gauche et planquez-







vous sous le champignon collé sur l'arbre. Éliminez vos ennemis, et lorsque vous arriverez près du gouffre, allez vers la gauche pour descendre puis utilisez les cordes pour atteindre la plate-forme où se trouve le garde. Continuez votre route puis utilisez un autre champignon pour atteindre l'ouverture qui se trouve en haut. Après quelques escarmouches, vous arriverez sur une passerelle qui se détruira et vous serez obligé d'utiliser les champignons (Photo 33). Continuez votre progression jusqu'à ce que vous arriviez devant une rivière. Allez vers la gauche en sautant sur les plates-formes sans tomber dans l'eau.

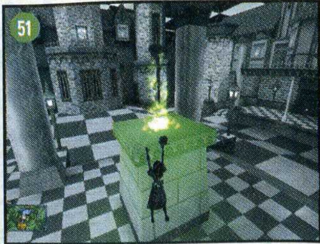
LE FOSSÉ HERBU

Après l'écrasement du lapin, allez vers la gauche où se trouve la rose et descendez dans la galerie. Servez-vous des jets de vapeur et du champignon pour atteindre une nouvelle arme (Photo 34). Continuez ensuite en entrant dans la galerie qui se trouve sur la droite, puis utilisez les jets de vapeur pour atteindre les cordes. Récupérez l'item qui se trouve sur la plate-forme puis sortez par l'ouverture, en prenant soin de ne pas vous faire trop allumer par la rose (Photo 35). Longez la corniche par la gauche et chopez la corde pour atteindre l'autre corniche. Éliminez la rose puis sautez dans le trou qui se trouve juste derrière.

LES PIERRES QUI ROULENT

Cette fois-ci, vous allez devoir courir le plus vite possible si vous ne voulez pas vous faire écraser par la boule qui est derrière vous





(Photo 36). Lorsque vous arriverez sur la partie gelée, sautez, juste avant d'atteindre l'autre rive, pour ne pas tomber dans l'eau (Photo 37).

RÉCEPTION GLACIALE

Laissez-vous glisser dans la galerie qui se trouve sur la gauche, puis descendez pour atteindre la partie grise située en contrebas. Avancez doucement pour ne pas vous prendre un rocher sur la tronche (Photo 38). Récupérez la nouvelle arme qui se trouve au centre de la grotte, puis accrochez-vous sur la paroi en face (Photo 39). Engagez-vous dans la galerie en courant pour ne pas vous faire écraser, puis placez-vous sur la gauche dès que vous en aurez l'occasion pour éliminer









les coléoptères. Allez vers la gauche pour faire le plein d'énergie et suivez la corniche qui se trouve de l'autre côté (Photo 40). Servez-vous des jets de vapeur pour atteindre l'autre versant et rencontrer un autre personnage (Photo 41).

LA FLORE FONGIFÉROCE

Il n'est pas nécessaire de détruire tous les champignons, il vous suffit juste de vous créer un passage. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un petit village de champignons, puis passez sous la roche en éliminant les deux piranhas qui se trouvent dans l'eau. Allez tout de suite sur la gauche sans vous occuper du champignon, puis prenez l'item placé dans la roche (Photo 42). Continuez d'avancer et sautez dans le trou de l'arbre pour rencontrer un nouveau copain (Photo 43).









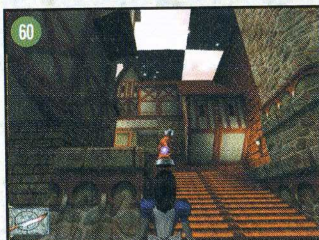
LE SANCTUAIRE DU MILLE-PATTES

Vous allez devoir vous farcir une grosse bestiole. Mais n'ayez crainte, elle n'est pas si coriace que ça (Photo 44). Vous devez la shooter lorsqu'elle se dresse et viser le point rouge. N'ayez pas peur de vous approcher ; même si vous vous faites toucher, vous pourrez toujours reprendre de la vie sur les côtés. Lorsque vous en aurez fini avec elle, montez sur les plots pour atteindre le sommet de la roche afin de passer au niveau suivant (Photo 45).

L'ÉNIGME DU BOMBYX

Pour commencer, éliminez les petits diables que vous verrez, puis sautez au centre de la lave pour récupérer le bâton du Bredoulocheux (Photo 46). Allez maintenant dans la galerie qui vient de s'ouvrir, en prenant soin de vous débarrasser de tous les ennemis qui vont vous tomber dessus. Lorsque vous sortirez du tunnel, faites gaffe aux deux gardes qui se trouvent au-dessus et planquez-vous tout de suite sur la gauche pour les shooter tranquillement. Avancez doucement pour ne pas avoir trop d'ennemis sur le dos, puis allez dans le canyon pour entendre une voie qui sort des cavernes (Photo 47). Juste après la scène cinématique, vous allez devoir affronter pas mal d'ennemis ; je vous conseille d'utiliser les dés pour en venir à bout rapidement. Revenez en arrière, et lorsque vous sortirez du tunnel,



























allez vers la gauche et prenez la première ouverture sur la gauche. Vous arrivez sur un échiquier géant, et devez éliminer les pions qui s'y trouvent (Photo 48). Avancez doucement jusqu'à ce que vous atteigniez un téléporteur qui vous permettra d'accéder au niveau suivant (Photo 49).

LE ROYAUME BLAFARD

Vous allez débarquer dans un monde en noir et blanc où vous retrouverez de nouveaux amis. Allez voir la pièce qui se trouve sur la gauche, et lorsque vous serez transformé, déplacez-vous en diagonale sur les carrés blancs, en évitant les pièges (Photo 50). Montez ensuite les marches pour arriver sur une grande place où vous devrez éliminer quelques ennemis, puis prenez la canne qui se trouve sur le socle (Photo 51). Ouvrez ensuite la porte sur la droite et balancez une petite surprise pour éliminer les deux ennemis qui sont dans la pièce (Photo 52). Prenez le monte-charge et passez la porte de droite. Prenez soin de ne pas vous faire embrocher par les pics, puis traversez le pont après avoir fait le ménage (Photo 53). Prenez ensuite la porte qui se trouve sur la droite, et montez les marches pour accéder à une petite porte qui se trouve plus loin, derrière laquelle vous devrez actionner un levier (Photo 54). Maintenant que vous avez ouvert une porte, dirigez-vous vers celle-ci pour entrer dans une autre zone. Attention car vous allez rencontrer des ennemis plus costauds. Avancez pour vous transformer en cheval, puis en fonction des options qui vous sont proposées (Photo 55). Continuez d'avancer et prenez la petite porte placée dans le renfoncement sur la droite. Montez les escaliers pour récupérer un nouvel item sur la table (Photo 56). Sortez par la porte à droite, puis avancez sur la passerelle pour actionner le levier situé dans le donjon. Après avoir vu la roue tourner, sautez dans l'eau vers la gauche, nagez au fond et remontez sur la berge placée tout au fond à gauche. Faites le ménage et passez par la porte derrière laquelle vous attend un nouveau copain. Continuez votre progression pour passer au niveau suivant.













ROQUE

Dirigez-vous vers les marches sur la droite lorsque vous serez sur la grande place pour affronter quatre nouveaux ennemis, puis entrez par la grande porte pour assister à une bataille rangée à laquelle vous pouvez prendre part. Allez à gauche et prenez la porte de droite, puis avancez pour arriver dans une salle où se déroule un autre combat. Lorsque ce dernier sera fini, allez vers la gauche pour entrer dans une autre salle où vous parlerez avec le roi (Photos 57 et 58). Après la discussion, suivez les tours pour trouver un téléporteur (Photo 59).

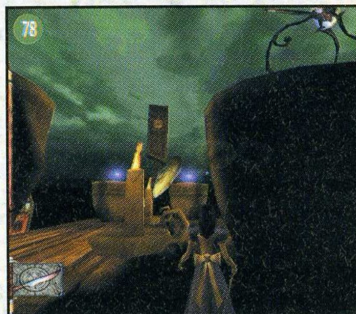
ÉCHEC ET MÂT ROUGE

Avancez doucement en faisant attention aux ennemis qui se trouvent dans le secteur, puis plongez dans l'eau et passez derrière les bulles pour trouver une corde (Photo 60). Grimpez tout en haut en prenant garde aux ennemis qui vous attendent en haut. Avancez jusqu'à la maison que vous allez traverser pour vous retrouver dans un petit couloir. Continuez votre progression après la scène cinématique pour vous battre avec de nouvelles pièces. Avancez jusqu'à ce que vous soyez de nouveau à l'air libre, mais prenez garde aux surprises (Photo 61). Une fois que vous aurez fait le ménage, allez jusqu'à la grande porte qui se







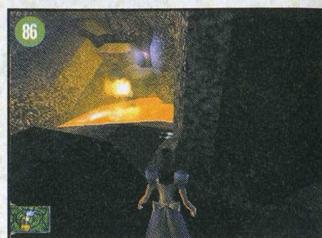








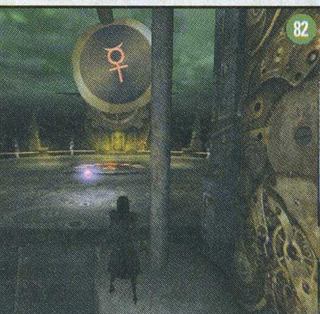




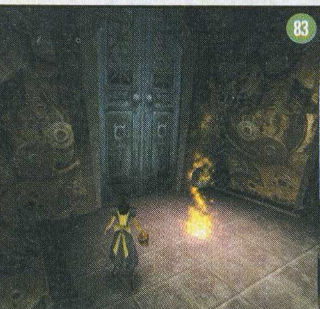


trouve au fond (Photo 62). Sautez dans la fosse pour vous retrouver devant le roi rouge (Photo 63). Attention, ce dernier est assez coriace et vous allez devoir courir autour de lui en récupérant les items d'énergie régulièrement, car ce dernier ne va pas vous lâcher une seconde (Photo 64). L'astuce consiste à lui tirer dessus sans jamais oublier de vous recharger sinon vous ne ferez pas long feu. Soyez patient.

LE REFLET



Vous allez avoir affaire à des robots particulièrement coriaces que vous devrez affronter un par un, sinon vous allez vous faire déchiqueter (Photo 65). Dirigez-vous vers la gauche dès le départ et avancez doucement. Je vous conseille d'utiliser les dés et d'aider les monstres que vous ferez apparaître à éliminer vos ennemis. Vous trouverez aussi une nouvelle arme qui vous permettra d'augmenter votre arsenal (Photo 66). Plus loin se trouve une vitre derrière laquelle vous verrez une horloge, que vous devrez casser (Photo 67). Faites le tour pour voir l'entrée et lancez votre couteau sur l'horloge pour ouvrir un passage secret (Photo 68). Avancez dans le cylindre jusqu'au centre pour faire tourner celui-ci. Avancez pour accéder à un couloir dans lequel vous allez devoir affronter des araignées (Photo 69).



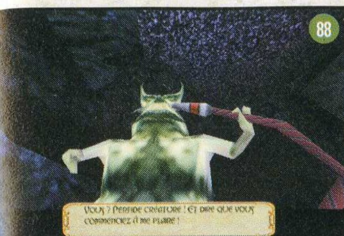


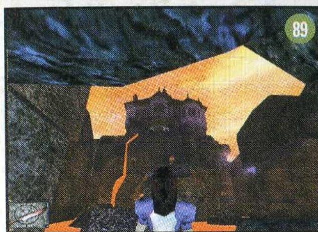


Éliminez toutes les araignées et entrez dans les cellules pour casser les horloges. Retraversez le cylindre pour visiter les autres cellules, et lorsque vous aurez cassé toutes les horloges, vous aurez droit à une scène cinématique. Passez les deux grosses portes, puis avancez en prenant garde où vous mettez les pieds car vous allez marcher sur des plaques qui vont bouger dès que vous poserez le pied dessus. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant une grande porte, derrière laquelle vous attendent quelques amis. Avant toute chose, commencez par vous débarrasser des personnes indésirables, puis avancez jusqu'aux rouleaux en suspension, dans lesquels vous allez devoir sauter pour atteindre la rive qui se trouve de l'autre côté. Allez ensuite jusqu'à la porte derrière laquelle vous attendent des personnages quelque peu étranges (Photo 70). Servez-vous de la boîte à musique et bloquez-vous dans un coin pour leur faire mal. Esquivez les bombes qu'ils vont vous lancer, et lorsque vous les aurez éliminés, vous retrouverez une vieille connaissance (Photo 71).

L'HORLOGE DÉMENTE

Vous allez arriver devant une immense horloge (Photo 72). Prenez la porte qui se trouve sur la droite puis marchez sur les dalles. Actionnez







les deux leviers qui se trouvent de part et d'autre pour faire monter un rouage au centre de la pièce. Montez sur ce dernier pour atteindre l'ouverture de l'autre côté. Passez ensuite la porte pour sauter sur des horloges qui se trouvent dans l'eau (Photo 73). Poursuivez votre chemin en sautant sur les horloges, et lorsque vous arriverez dans le couloir, allez tout droit puis entrez dans une pièce dans laquelle se trouve un trou. Laissez-vous tomber pour arriver dans le sous-sol, et retournez-vous pour prendre le couloir qui vous mènera vers un laboratoire (Photos 74 et 75). Actionnez le levier pour ouvrir la porte qui vous permettra de remonter à l'étage. Avancez dans le couloir et passez maintenant par la grande porte en bois qui est ouverte. Continuez jusqu'à rencontrer un aigle en cage (Photo 76). Lorsque vous lui aurez parlé, continuez votre route pour arriver sur un téléporteur (Photo 77). Vous atterrirez sur une table suspendue dans le vide, sur laquelle se trouvent quatre tasses et quelques araignées (Photo 78).

Débarrassez-vous des bestioles puis montez sur les quatre sucres qui se trouvent dans les tasses pour faire apparaître un téléporteur dans l'horloge située au bout de la table (Photo 79). Lorsque vous aurez pris le téléporteur, vous actionnerez le levier qui vous permettra d'en faire apparaître un deuxième.

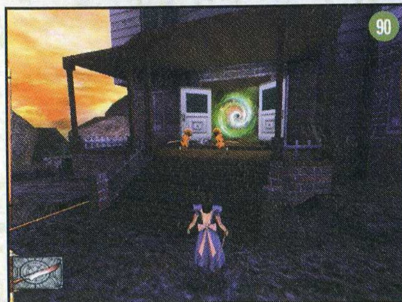
FACE À FACE

Vous allez de nouveau rencontrer un boss qui n'est pas trop commode (Photo 80). L'astuce consiste à vous placer sur la tige du balancier qui se trouve sous l'horloge, puis à utiliser la boîte à musique pour toucher le gredin (Photo 81). Lorsque ce dernier disparaîtra, vous verrez alors deux robots arriver au centre de la zone. Restez planqué et attendez qu'une grosse explosion se produise, qui les détruira. Vous pourrez ainsi vous régénérer (Photo 82).












95


96


97


98


99

Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive. Prenez ensuite les balanciers de l'horloge pour monter à l'étage et récupérer un nouvel item (Photo 83). Vous allez récupérer une montre magique qui vous permettra d'arrêter le temps, ce qui est bien pratique dans certains cas.

Vous allez vous gagner un nouvel allié, qui vous aidera dans votre aventure (Photo 84).

BRÛLANTE DE CURIOSITÉ

Éliminez les petits diablotins avant de grimper sur la montagne et de rencontrer de nouveaux ennemis (Photo 85). Progressez tranquillement pour arriver dans une grotte où vous allez devoir affronter pas mal d'ennemis. Lorsque vous arriverez devant une mare de lave, balancez une boîte à musique dedans pour éliminer les bestioles, puis passez par la gauche (Photo 86). Sautez ensuite sur les rochers pour progresser, mais prenez soin d'éliminer les ennemis qui se cachent dans la lave avant (Photo 87). Continuez à remonter le courant jusqu'à ce que vous trouviez une bifurcation sur la droite, que vous allez prendre. Avancez doucement en éliminant les ennemis qui vous tomberont dessus jusqu'à ce que vous tombiez sur une créature particulière (Photo 88). Sortez de la grotte pour apercevoir une maison perchée en haut de la montagne (Photo 89). Pour accéder au téléporteur, dirigez-vous vers la droite pour gravir la paroi. Une fois que vous aurez dégommé les trois monstres qui vous attendent au sommet, il ne vous restera plus qu'à vous occuper des petits diables gardant le téléporteur (Photo 90).




102


103

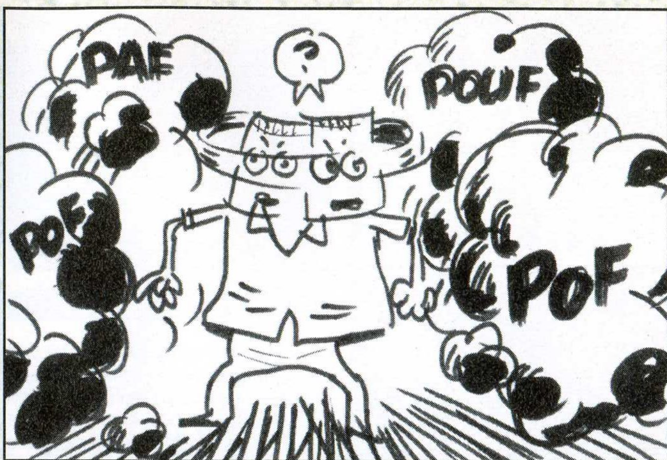

100

LA TANIÈRE DU BREDOULOCHEUX

Cette fois-ci, vous allez tomber sur un os de taille (Photos 91 et 92).


101


104




105


106


107


109


110



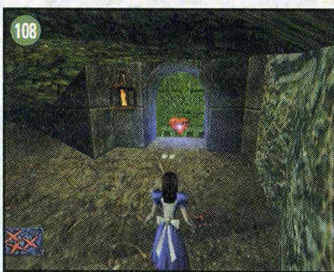
Vous risquez d'en baver un peu, mais le but de la manœuvre est de tenir suffisamment longtemps pour que votre copain vienne à votre secours (Photo 93). Ne vous posez pas de questions et bougez constamment en balançant des boîtes à musique où en utilisant le jeu de cartes. Essayez de ne pas vous faire coincer dans un coin, surtout lorsque des bestioles supplémentaires commenceront à débarquer.

L'ÉNIGME DU BOMBYX

Comme lors de votre première visite, commencez par éliminer le menu fretin, puis servez-vous de votre nouvelle arme contre les monstres plus conséquents pour vous en débarrasser rapidement (Photo 94). Prenez la seule ouverture possible et faites le ménage avant d'arriver devant la paroi flottante. Utilisez votre bâton sur celle-ci pour la faire voler en éclats.

LE DÉDALE MAJESTUEUX

Comme son nom l'indique, vous allez évoluer dans une espèce de labyrinthe mais n'ayez crainte, vous n'allez pas tourner en rond indéfiniment. Votre seul souci sera de faire face aux nombreux ennemis qui vont vous tomber dessus (Photo 95). Prenez le chemin de droite et avancez jusqu'à ce que vous entriez dans une galerie. Une fois dans la galerie, allez au fond et descendez sur la gauche. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant un téléporteur (Photo 96). Tournez à gauche et soyez prudent car vous allez avoir de la compagnie. Continuez d'avancer pour arriver devant un téléporteur qui se trouve derrière une grille (Photo 97). Pour ouvrir la grille, l'astuce consiste à récupérer un petit bonhomme pour le placer sur le plot. Prenez le téléporteur qui se trouve sur la droite pour gagner du temps et reprenez exactement le même chemin que vous avez pris pour arriver jusqu'ici pour récupérer le petit bonhomme (Photo 98).


108


111





Amenez-le ensuite sur le bloc pour accéder au téléporteur (Photo 99).

LA TERREUR AÉRIENNE

Cette fois-ci, vous allez devoir utiliser les courants thermiques pour avancer (Photo 100). Les fantômes peuvent vous causer quelques problèmes aussi je vous conseille d'utiliser les pointes pour être plus tranquille. Inutile de vous précipiter sur les jets de vapeur, placez-vous tranquillement dessus et stabilisez-vous avant de passer au suivant (Photo 101). Avancez doucement jusqu'à ce que vous arriviez au téléporteur (Photo 102).







LA FOLIE MYSTIQUE

Avancez dans le couloir, et à la bifurcation, prenez à gauche. Allez tout droit et prenez le couloir du fond pour arriver dans une zone où vous trouverez un puits (Photo 103). Sautez dans ce dernier et suivez la canalisation (Photo 104). Vous allez rencontrer pas mal de piranhas dans le secteur et je vous conseille fortement de faire de nombreuses sauvegardes si vous ne voulez pas péter les plombs. Continuez d'avancer jusqu'à trouver une source de bulles, où vous pourrez reprendre votre respiration (Photo 105). Nagez ensuite vers la gauche pour entrer dans une petite cavité qui vous permettra d'entrer dans une grotte (Photo 106). Faites gaffe aux piranhas et allez vous occuper des gardes qui se trouvent de l'autre côté (Photo 107). Lorsque vous aurez fait le vide, allez actionner le levier placé tout au fond, puis revenez rapidement dans le petit couloir pour vous occuper des deux robots sans trop vous exposer. Maintenant que la grille est fermée, prenez le seul passage accessible. Éliminez les deux gardes puis empruntez l'escalier métallique, puis la passerelle, et arrivé au bout, allez sur la droite pour plonger dans l'eau une nouvelle fois. Si vous avez besoin de vous retaper, vous trouverez un item dans la grotte qui se trouve en face (Photo 108). Comme vous l'aurez compris, le but est de retourner dans la grotte principale







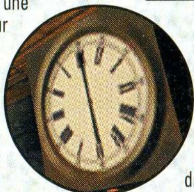


pour entrer dans le conduit que vous avez ouvert. Lorsque vous sortirez du long conduit vertical, avancez doucement dans les allées puis à la première bifurcation, allez à gauche, et encore à gauche, pour tomber sur un miroir qui vous permettra de devenir invisible un court instant (Photo 109). Cela vous permettra néanmoins de vous approcher de vos ennemis sans qu'ils ne s'en aperçoivent (Photo 110). Lorsque vous aurez fait le ménage, vous arriverez sur un levier qu'il vous faudra actionner pour avoir accès à un téléporteur (Photo 111). Revenez à l'endroit où vous avez pris le miroir, puis sautez et entrez dans la galerie qui se trouve juste en dessous pour accéder au téléporteur.



LE PIÈGE AQUATIQUE

Voici une partie du jeu particulièrement énervante. Pour commencer, lancez une boîte à musique dans l'eau pour vous débarrasser des deux piranhas qui traînent. Prenez le couloir qui se trouve à droite pour arriver dans une autre salle. Balancez quelques boîtes à musique pour vous débarrasser des piranhas, puis nagez jusqu'au fond pour trouver une ouverture. Sautez ensuite sur la plate-forme qui se trouve en haut pour faire monter le niveau de l'eau (Photo 112). Revenez dans la salle dans laquelle vous êtes arrivé, puis entrez dans le conduit qui est maintenant ouvert. Prenez la première à droite pour respirer (Photo 113). Sortez du conduit et allez vers la droite pour sauter sur une deuxième plate-forme (Photo 114). Allez ensuite au fond de la salle pour entrer dans le conduit qui est ouvert et prenez le temps de respirer lorsque l'occasion se présente. Faites attention aux hélices car elles ne pardonnent pas (Photo 115). Montez sur la plate-forme qui se trouve en haut puis foncez dans le couloir (Photo 116). Sautez dans le trou qui se trouve au fond, puis descendez et allez tout droit pour trouver le téléporteur au fond du conduit (Photo 117).




120

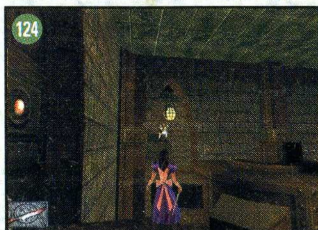

121


122

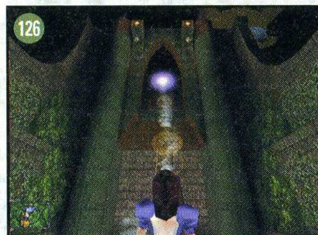
LA VENGEANCE DU LABYRINTHE

Allez vers la gauche et sautez sur les petites plates-formes pour atteindre le rouage (Photo 118). Longez ensuite la corniche pour trouver une ouverture sur celle de la rive opposée (Photo 119). Lorsque vous arriverez dans la machinerie, utilisez le jet de vapeur ainsi que le mécanisme pour atteindre


123

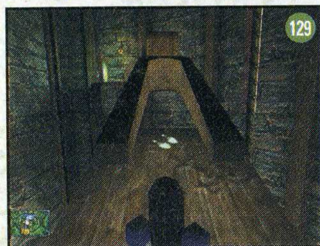

124


125


126


127


128


129

l'ouverture qui se trouve de l'autre côté. Continuez d'avancer jusqu'à trouver un bassin à remous (Photo 120). Faites attention de ne pas vous faire trop allumer par le dragon qui se trouve derrière. Vous vous retrouvez de nouveau dans les jardins, juste après. Avancez tranquillement dans les allées car vous devrez éliminer pas mal d'ennemis, et entrez de nouveau dans une zone entièrement mécanique (Photo 121). Passez sous le rouage sans vous faire toucher, puis avancez jusqu'à arriver dans une grande salle (Photo 122). Sautez sur le grand rouage qui se trouve devant, puis servez-vous des jets de vapeur pour atteindre la passerelle qui se trouve au-dessus (Photo 123). Servez-vous ensuite des deux jets de vapeur placés un peu plus loin pour atteindre le gros rouage au-dessus. Vous trouverez une ouverture tout en haut, puis arriverez dans une autre salle ; je vous conseille d'éliminer le garde qui se trouve sur la gauche avant de faire quoi que ce soit (Photo 124). Vous allez vous retrouver une nouvelle fois dans le jardin, puis vous arriverez devant des couperets ; je vous conseille de bien observer leurs mouvements si vous ne voulez pas être coupé en deux (Photo 125). Vous arriverez après sur une suite de cheminées qui vous permettront d'atteindre l'ouverture placée tout en haut (Photo 126). Une fois que vous arriverez en haut, allez vers la droite pour retrouver une série de rouages pas trop compliqués à passer, au bout desquels vous trouverez un téléporteur (Photo 127).


130


131


132

MACHINATION

Vous allez arriver dans une zone entièrement dédiée à la plate-forme (Photo 128). Rien de bien particulier, si ce n'est que dans la dernière partie, vous devrez monter sur le rouage qui se trouve à la verticale pour atteindre le téléporteur (Photo 129).

LA FUREUR ROYALE

Cette fois-ci, ça va être très chaud (Photo 130). Pour commencer, tournez autour de l'aigle et essayez de ne pas vous faire cramer (Photo 131). Balancez-lui votre couteau dès qu'il plongera sur vous et déplacez-vous tout de suite après. Dès que vous ferez une bonne action, sauvegardez car ça risque d'être assez long. Il arrivera un moment où ce dernier n'arrivera plus à voler et vous pourrez de cette manière jouer à cache-cache avec lui autour de l'aigle. Le reste n'est plus qu'une histoire de patience et votre couteau vous sera fort utile. Vous aurez plus de facilité à récupérer les items d'énergie lorsque ce dernier ne pourra plus voler, ce qui vous permettra d'accélérer le mouvement vers la fin en utilisant les pics (Photo 132).

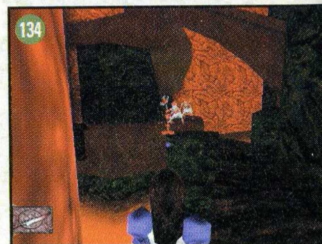
LA BATAILLE ROYALE

N'avancez pas trop vite si vous ne voulez pas avoir trop d'ennemis sur le dos. Utilisez la boîte à musique pour infliger le maximum de dégâts (Photo 133). Avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant l'entrée d'une grotte, qui vous permettra d'accéder au niveau suivant.

L'ASCENSION

Avancez sur la corniche pour faire apparaître des gardes de l'autre côté (Photo 134). Dégommez-les puis allez sur la corniche où ils se trouvaient. Montez sur la poutrelle, puis allez vers la gauche pour monter sur l'autre poutrelle. Lorsque la voie sera libre, allez sur la gauche pour trouver un trou dans lequel vous pourrez vous engouffrer. Éliminez les gardes qui vont vous tomber dessus puis avancez pour ressortir à l'extérieur. Allez sur la gauche pour emprunter la poutrelle, et une fois sur la montagne, allez encore à gauche pour trouver l'entrée d'une grotte bien gardée. Avancez jusqu'au jet de vapeur et éliminez le garde qui se trouve au-dessus avant de l'utiliser. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur un pont où deux gardes vous attendent (Photo 135). Avancez pour ouvrir la grande porte qui se trouve


133


134


135

au fond, mais n'entrez pas d'emblée car vous ne tiendrez pas très longtemps. Placez-vous sur la gauche et commencez par éliminer le garde sur le socle de droite. Éliminez les gardes un par un pour gravir les marches, puis placez-vous sur le socle qui se trouve tout au fond pour passer au niveau suivant.

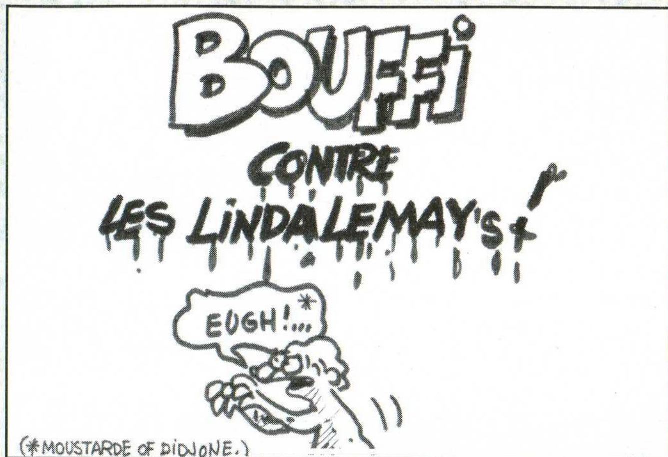
VEILLE AU CHÂTEAU

Commencez par éliminer les deux gardes qui se trouvent derrière vous, puis ouvrez la porte et balancez une boîte à musique pour neutraliser les trois gardes qui vous attendent derrière (Photo 136). Lorsque vous aurez entièrement fait le ménage, actionnez le levier puis descendez au centre pour regarder les tableaux (Photo 137). Chaque personnage correspond à un signe particulier. Revenez dans la première salle et utilisez le jet de vapeur pour monter à l'étage. Lorsque vous aurez éliminé les gardes, allez dans la seule pièce ouverte, pour tirer sur le portrait qui correspond (Photo 138). Pour ouvrir les autres portes, vous serez obligé de retourner actionner le levier dans la seconde pièce ce qui, je vous l'accorde, n'est pas très pratique. Lorsque vous aurez fixé les trois portraits, la grande porte qui se trouve derrière le levier s'ouvrira.


136


137


138



LE CŒUR DES TÉNÈBRES

Cette fois-ci, vous allez affronter la reine (Photo 139). Vous allez vous servir de votre bâton pour en venir à bout et rester au fond de la salle pour éviter ses attaques. Vous pourrez vous recharger en restant derrière les piliers. Faites très attention aux sons qu'elle dégage, car celle-ci a le pouvoir de vous jeter contre les murs, ce qui n'est pas très agréable (Photo 140). Visitez toujours la tête et rechargez-vous régulièrement en énergie pour la réduire à néant (Photo 141).

Juste après, vous allez rencontrer le big boss qui n'est pas vraiment votre copain (Photo 142). Allez tout de suite à gauche et sautez sur les plates-formes. Arrivé sur la plus grande, laissez-vous tomber sur la plate-forme qui se trouve juste en dessous pour récupérer l'arme qui va vous permettre de vaincre ce boss (Photo 143). L'inconvénient de cette nouvelle arme : votre jauge d'énergie doit être remplie au maximum pour vous en servir. Téléportez-vous sur le point de départ, puis shootez-le une première fois. Ne perdez pas de temps et allez tout de suite récupérer des points de vie pour faire remonter votre jauge au maximum. Recommencez cette manip jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Capt'ain Ta Race

139


140


141


142


143

Aide de jeu

F1 Racing Championship : le Grand Prix de Melbourne

Nous commençons la nouvelle saison avec ce circuit. Je vous donne le réglage que j'ai utilisé mais qui n'est pas susceptible de vous convenir si vous n'aimez pas que votre voiture parte en dérive de l'arrière.





Choix des pneumatiques

Pression des trains avant	1.25
Pression des trains arrière	1.25

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant	15.0
Aileron arrière	16.0

Répartition des freins

Freins avant	55 %
Freins arrière	45 %

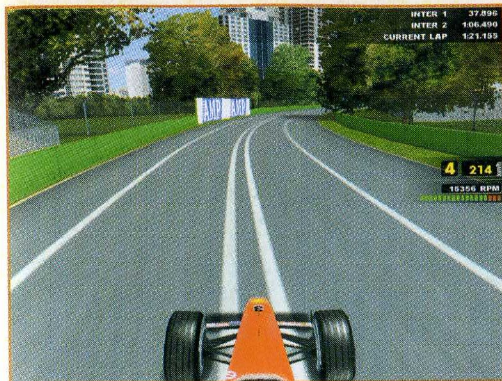
Boîte de vitesses :

Première	0.40
Seconde	0.48
Troisième	0.56
Quatrième	0.64
Cinquième	0.71
Sixième	0.78
Septième	0.84
Différentiel	3









Géométrie \ Carrossage

Avant gauche	-2.00
Avant droit	-2.00
Arrière gauche	-0.90
Arrière droit	-0.90

Géométrie \ Parallélisme

Avant gauche	-0.10
Avant droit	-0.10
Arrière gauche	0.00
Arrière droit	0.00

Géométrie \ Hauteur de caisse

Avant	55 mm
Arrière	65 mm

Géométrie \ Angle de braquage

Angle	25°



Suspension \ Amortisseur

Détente avant gauche	5 400
Compression avant gauche	4 000
Détente avant droite	5 400
Compression avant droite	4 000
Détente arrière gauche	5 400
Compression arrière gauche	4 000
Détente arrière droite	5 400
Compression arrière droite	4 000

Suspension \ Ressort

Avant gauche	75 000
Avant droite	75 000
Arrière gauche	95 000
Arrière droite	95 000

Suspension / Butées de choc

Avant gauche	63
Avant droit	63
Arrière gauche	62
Arrière droit	62

Suspension \ Barre anti-roulis

Avant	100 000
Arrière	60 000







F1 Racing Championship : le Grand Prix d'Interlagos



Choix des pneumatiques

Pression des trains avant	1.30
Pression des trains arrière	1.30

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant	18
Aileron arrière	20.5

Répartition des freins

Frein avant	53 %
Frein arrière	47 %

Boîte de vitesses :

Première	0.37
Seconde	0.48
Troisième	0.59
Quatrième	0.66
Cinquième	0.75
Sixième	0.79
Septième	0.82
Différentiel	3













Géométrie \ Carrossage

Avant gauche	-2.00
Avant droit	-2.00
Arrière gauche	-1.00
Arrière droit	-1.00

Géométrie \ Parallélisme

Avant gauche	-0.10
Avant droit	-0.10
Arrière gauche	0.00
Arrière droit	0.00

Géométrie \ Hauteur de caisse

Avant	69 mm
Arrière	74 mm

Géométrie \ Angle de braquage

Angle	23°







Suspension \ Amortisseur

Détente avant gauche	4 300.00
Compression avant gauche	3 400.00
Détente avant droite	4 300.00
Compression avant droite	3 400.00
Détente arrière gauche	5 400.00
Compression arrière gauche	3 900.00
Détente arrière droite	5 400.00
Compression arrière droite	3 900.00

Suspension \ Ressort

Avant gauche	85 000
Avant droite	85 000
Arrière gauche	100 000
Arrière droite	100 000

Suspension \ Butées de choc

Avant gauche	58
Avant droit	58
Arrière gauche	55
Arrière droit	55

Suspension \ Barre anti-roulis

Avant	92 400
Arrière	70 100



Les réglages



Pour régler une Formule 1, il faut être ingénieur, ce que je ne suis pas. J'ai donc décidé de faire appel à mon pote JP qui est mécano et qui me règle mon 900 CBR aux petits oignons. Le bougre connaît bien son boulot et je vais tenter de vous restituer le plus simplement possible ce qu'il m'a expliqué dimanche dernier. Vu l'étroitesse de mon bulbe, je ne vous cache pas que j'ai eu quelques difficultés à assimiler l'ensemble.



CHOIX DES PNEUMATIQUES (RÉGLAGE 01)

La température de la piste est un facteur important dans le choix de pression des pneumatiques. Lorsque l'on baisse la pression d'un pneu, on augmente sa température. Température et pression sont liées. Lorsque la piste est froide, il est préférable de baisser légèrement la pression des pneus.



CHOIX ET RÉGLAGE AÉRODYNAMIQUES (RÉGLAGE 02)



Les ailerons servent principalement à coller la voiture au sol, mais plus vous aurez d'adhérence et moins vous aurez de vitesse de pointe. Par exemple, dans une courbe très rapide, si votre aileron avant n'a pas assez d'incidence, votre train avant manquera d'adhérence et vous aurez tendance à élargir la trajectoire. Si vous n'avez pas assez d'inclinaison sur l'aileron arrière, vous risquez le tête-à-queue. Il est clair que sur un circuit sinueux comme Monaco, où la vitesse de pointe est secondaire, vous mettrez plus d'appui sur la voiture.

RÉPARTITION DES FREINS (RÉGLAGE 03)



La répartition du freinage est très importante pour aborder les virages. Plus vous aurez de frein à l'avant de la voiture, plus vous raccourcirez la distance de freinage en ligne droite, au détriment de la tenue de cap en entrée de virage. Ce qui est normal car vous aurez un transfert de masse qui va s'effectuer vers l'avant, ce qui va délester l'essieu arrière. Par contre, plus vous aurez de frein à l'arrière, et meilleure sera votre tenue de cap mais vous rallongerez la distance de freinage.

BOÎTE DE VITESSES (RÉGLAGE 04)



L'étagement de la boîte de vitesses est conditionnée par la morphologie du circuit. Exemple, Monaco rapports courts et Monza rapports longs. Généralement, lorsque vous aurez le bon réglage aérodynamique, vous devrez revoir l'étagement de votre boîte de vitesses.

Pour arriver à bien régler votre boîte, le ghost ainsi que la télémétrie vous seront indispensables.

Le différentiel sert à harmoniser la motricité des roues. On mettra plus de différentiel sur un parcours sinueux que sur circuit rapide. Par exemple, sur un virage à droite, la roue gauche tourne plus vite que la roue droite. Si les roues tournent à la même vitesse, il va y avoir embrouille.

GÉOMÉTRIE \ CARROSSAGE (RÉGLAGE 05)



Le carrossage consiste à incliner légèrement les roues, de manière à utiliser le maximum de surface pneumatique dans les virages. Afin d'avoir un réglage optimum, vous devrez regarder la température de vos pneus afin qu'elle soit la plus uniforme possible sur toute la surface.

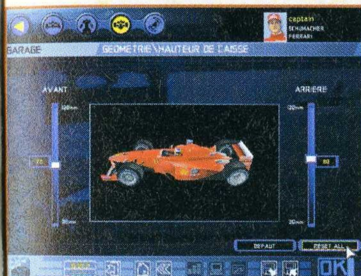
GÉOMÉTRIE \ PARALLÉLISME (RÉGLAGE 06)

Ce réglage est très délicat et il est préférable de ne pas toucher au train arrière. Si vous « pincez » légèrement le train avant, vous



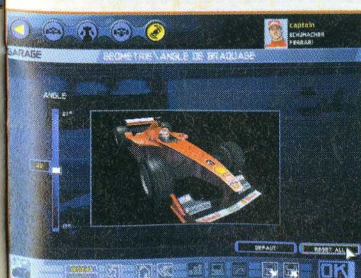
gagnerez en maniabilité sur les parcours sinueux, mais dans le doute, je vous conseille de garder les réglages d'origine.

GÉOMÉTRIE \ HAUTEUR DE CAISSE (RÉGLAGE 07)



La hauteur de caisse est très importante car plus vous descendrez le centre de gravité et plus vous gommerez les effets négatifs de roulis et de tangage. Vous bénéficierez aussi de ce qu'on appelle « l'effet de sol », qui vous permettra d'avoir un meilleur appui aérodynamique. Si vous faites des étincelles par endroits, vous pouvez compenser en augmentant la raideur des ressorts ou monter les butées de chocs.

GÉOMÉTRIE \ ANGLE DE BRAQUAGE (RÉGLAGE 08)



Augmentez l'angle de braquage sur les circuits sinueux pour avoir une meilleur facilité à prendre les virages serrés.

SUSPENSION \ AMORTISSEUR (RÉGLAGE 09)



La détente hydraulique contribue à ralentir ou à accélérer la remontée de l'amortisseur.
Le but des amortisseurs est d'absorber les aspérité de la piste afin que la voiture soit la plus stable possible. Le réglage des amortisseurs est très délicat et les réglages de base qui vous sont proposés se révèlent assez efficaces. Si toutefois vous décidez de modifier les réglages de ces derniers, servez-vous de la télémétrie afin de bien observer les répercussions qui s'ensuivent.

SUSPENSION \ RESSORT (RÉGLAGE 10)



La dureté des ressorts contribue à gommer les effets de tangage et de roulis sur la voiture. Si vos ressorts sont trop mous, en freinant, vous délesterez l'essieu arrière, ce qui entraînera fatalement une perte d'adhérence et un manque de vivacité. En revanche, vous aurez une meilleur adhérence en virage. Une fois encore, ne vous éloignez pas trop des réglages d'origine.



SUSPENSION \ BUTÉES DE CHOCS (RÉGLAGE 11)



Les butées de chocs sont des sécurités qui limitent le débattement de l'amortisseur lorsque ce dernier est en compression maximum. Si vous estimez avoir de bons réglages de suspension mais que vous frottez à certains endroits, vous pouvez ajouter une part plus importante aux butées de chocs pour palier ce désagrément.

SUSPENSION \ BARRE ANTI-ROULIS (RÉGLAGE 12)

La barre anti-roulis contribue à la stabilisation du train arrière ou du train avant en fonction de la différence de travail des amortisseurs. Cette barre absorbe les inégalités du travail des amortisseurs et contribue à harmoniser l'ensemble.





En détresse

GABRIEL LOPEZ

Joueurs, joueuses de tous pays, unissez-vous... Contre le bug aventureux, le blocage rôlistique, l'interrogation ludique, le coinçage d'action, l'angoisse en troisdés, serrez les rangs. Affrontez l'énigme, résolvez les casse-tête et complétez l'histoire. Dans cette rubrique, posez vos questions ludiques, et dépannez vos camarades bloqués. Envoyez toute correspondance à : EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Pour les courriers électroniques : crack@joystick.fr

? Questions

NO ONE LIVES FOREVER

J'écris pour vous demander de me débloquer dans No One Lives Forever. Voilà mon problème : je suis coincé dans le niveau de la plongée. Mon objectif est d'aller sur le toit. Donc, je sors par la fenêtre, tue le snipper du bâtiment d'en face, longe la murette jusqu'à ce que celle-ci s'écroule et là, me voilà sur un petit balcon. Un gars essaie de me tuer, mais en vain, et je me retrouve bloqué car je ne peux ni descendre, ni monter à l'échelle. J'espère que vous m'aiderez. Merci d'avance.

Réf.: N°12501, Gaëtan

CONFLICT FREESPACE : SILENT THREAT

Je suis bloqué dans cet ancien, mais néanmoins extraordinaire jeu : Freespace Silent Threat. Dans une mission, on me demande de détruire le GTA Sotunheim. Puis un gigantesque vaisseau arrive, le Hadès. On me demande également de le détruire, mais il est pratiquement invincible et ma flotte se fait démonter en moins de deux. Que faire ? Merci de me répondre car je nage dans la choucroute.

Réf.: N°12502, Dead Pe

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Bon voilà, moi je suis coincé dans Half-Life O.F., mais beaucoup plus loin que le gars Empereur. C'est à un endroit où il y a une espèce d'immense alien (euh, non pas espèce, alien tout court en fait !). Cette scène se passe dans une immense pièce, où se trouvent aussi deux fusils laser. C'est seulement à l'aide de ces fusils que l'on peut blesser l'alien, en lui tirant dans les yeux. Malheureusement, j'ai beau tirer comme une brute dans les deux yeux, il n'y a rien qui se passe. Alors là, j'aimerais que l'on m'explique, parce que franchement...

Réf.: N°12503, Zeril

STUPID INVADERS

Alors, comment dire, euuuhhh. HHHEELLLPPPP ! Je suis coincé depuis un bon moment dans l'usine de bouses de vache. J'ai déjà essayé d'emprunter la bonbonne de gaz au soudeur, mais il me demande une autorisation. J'ai essayé de me faire le chien, en utilisant l'enclume et la plante avec le clou, mais il les a digérées toutes les deux, alors que faire ? J'ai visité partout, et je n'ai pas trouvé d'objets ou d'interactions supplémentaires. Merci d'avance.

Réf.: N°12504, Blackmane

DEUS EX

Help-me ! Je suis bloqué dans Deus Ex (depuis quelques semaines déjà), dans le niveau NYC-BATTERY PARK. J'ai bien lu vos soluces, et tout fait comme c'était écrit, sauf qu'au lieu de tuer les soldats du niveau précédent, je les ai tous endormis à coups de fléchettes tranquillisantes. Et maintenant, quand j'arrive dans la station de métro, Anna est mon alliée. Je la tue quand même, je vais à la surface, et là aussi, tous sont mes alliés. Mais quand je reste un peu trop longtemps, ils finissent par me tuer. Aidez-moi SVP.

Réf.: N°12505, Mr One

DRIVER

Dans Driver, je sèche dans la mission suivante. On doit remettre une mallette contre des clefs, mais les fuyards prennent le bateau. Moi en voiture, je les dépasse, j'arrive sur les quais, mais je ne peux les rattraper et bloquer le bateau. Comment faut-il procéder ??? Si vous saviez comment faire pour avoir les codes secrets, ça m'intéresse aussi. Merci d'avance.

Réf.: N°12506, Martine

BALDUR'S GATE 2

Moi aussi, je craque sur Baldur's Gate 2. Mon problème actuel est à la fois simple, mais aussi très énervant. Voilà : au chapitre 2 du jeu, ayant fait la connaissance de Valygar, planqué dans une ferme abandonnée et seul capable de rentrer dans la sphère planaire, j'ai décidé de l'embaucher pour explorer cette foutue sphère planaire fabriquée par son ancêtre. Après pas mal de grosses emmerdes, je pense être arrivé vers la fin de la quête. Une fois, l'ancêtre constructeur difficilement battu, il a fait atterrir la sphère dans un plan super-glauque et je dois me mettre en quête d'un cœur de démon majeur pour recharger le « moteur » de la sphère pour retourner dans mon plan. Le hic, c'est que je trouve bien le (enfin, je devrais dire « les ») démon, mais ce dernier est visiblement trop puissant pour mon équipe, et ne veut pas me donner son cœur sans d'abord recevoir une ration de baffes. Là, j'ai beau invoquer des monstres à tour de bras ou envoyer mes guerriers au contact, il est trop fort ! Les baffes, c'est moi qui les prend avec ses dix attaques par tour, une résistance à la magie en béton et divers gadgets surprise. Il finit par nous découper en fines lamelles à chaque fois. Donc, je suis complètement bloqué sur ce plan puant. Faut-il utiliser une arme spéciale trouvée dans la sphère (où ?) pour battre le démon ? Y a-t-il une astuce que je ne vois pas ? Merci pour toute aide, paski commence à me CHAUFFER çuilà !!!

Réf.: N°12507, Tortolax d'Isyldour



Réponses

TRESPASSER

Réf.: N°11805, Alexagone
Salut, je n'en suis pas certain, mais je crois que la carte se trouve dehors. Plus précisément dans le jardin de la maison à Hammond (derrière un rocher). Voilà, et bonne chance pour finir le jeu, car tu n'es pas au bout de tes peines, et crois moi, je sais de quoi je parle.

Julien

THIEF

Réf.: N°11901, Anne
Salut Anne, j'espère que mon petit coup de pouce (c'est mieux que les coups de matraque, hein...) t'aidera à finir, cet excellentissime jeu qu'est Thief, si tu n'as déjà résolu ton problème entre-temps, bien sûr. Alors si je comprends bien, tu as enfin réussi à pénétrer dans la cathédrale, grâce aux quatre talismans et attrapé le foutu œil magique qui t'a enfermé dans une cathédrale remplie de morts-vivants comme remerciement... Avant de commencer, un avertissement : quoi qu'il arrive, conserve au moins une flèche de feu, c'est indispensable pour sortir. Bien, si tu en es à l'ensevelissement du corps de frère Renault, la liste des tâches à réaliser que te demande le spectre de frère Murus pour t'aider à quitter la cathédrale doit être presque complète. Je récapitule : tu as déjà dû trouver le rosaire (appartements détruits des frères, je crois) et lui rapporter, trouver un symbole sacré (marteau à fabriquer dans la fonderie avec le bon moule, et bénir dans la pièce d'astronomie dans la vasque de liquide lunaire, dans la pièce située tout en haut des escaliers à St Jenel's), lui ramener son livre de prières (il est par terre dans la galerie supérieure de la St Vale's Library), trouver sa bougie (elle est cachée sur le toit de la petite remise dans le jardin que l'on atteint à partir de la fonderie par l'espèce de toboggan métallique), réaliser la cérémonie aux morts sur la tombe de Murus dans le cimetière, enfin enterrer les frères Martello et Renault. Pour l'enterrement de frère Renault, prends son corps, et dans le cimetière, dirige-toi vers sa tombe (normalement, le spectre de frère Murus se tient près de la tombe en question). Une fois enterré, la voix de frère Renault te remercie en te révélant l'existence d'une cache secrète dans le labyrinthe souterrain, ouverte par un déclencheur caché dans le coin haut à droite d'une tapisserie, que tu as probablement déjà trouvée et qui ne contient rien de très vital. Retourne voir frère Murus : il te demande maintenant d'enterrer le corps de frère Martello. Une fois que tu seras revenue avec le corps, la vue du spectre de Murus t'indiquera la position de la nouvelle tombe. Une fois ce nouvel enterrement réalisé, le spectre de Murus va te donner une clef en or, mais il faut d'abord que tu aies détruit tous les fantômes de chevaliers du marteau (les fameux « Hammer Haunts ») qui hantent la cathédrale et ses environs (neuf en tout). Si je me souviens bien, on peut les détruire en les attaquant par derrière par surprise, avec des coups d'épée à puissance maximale. La clef d'or te servira à ouvrir la porte blindée métallique qui ferme l'armurerie. Tu as déjà dû la repérer, elle se trouve à l'étage supérieur dans la zone de la cathédrale (on y arrive par un escalier en colimaçon). Et là, ha ha, un frère obligeant a stocké une puissante bombe avec son mode d'emploi ! Il te reste à la placer contre les grandes doubles portes fermant le mur d'enceinte du cloître, te poster à distance prudente (ça pète fort, ces machins-là), et tirer une flèche de feu sur l'engin. Boum ! Et voilà, enfin la liberté. Bon courage pour la suite, qui est aussi pas mal dans son genre.

Arsène le lapin

PHANTASMAGORIA 2

Réf.: N°12304, Moi...
Salut Moi, enfin salut toi ! Héhé, très drôle. Pas la peine de paniquer, ton problème est simple à résoudre. Quand tu iras dîner au restaurant L'arbre rêveur avec Jocelyn, il faut effectivement que tu épuises tous les sujets de conversation. Fais de même avec le serveur du resto, puis utilise le portefeuille de Curtis, sur la facture pour payer le restaurant. Et voilà, tu n'as plus qu'à aller à l'appartement de mister Curtis. Une fois arrivé là-bas, clique simplement sur Jocelyn, pour avoir droit à la cinématique de fin de chapitre. Normalement, et que je sache, il n'y a pas de bug à cet endroit, du moins pas avec ma version du jeu, qui n'est pourtant plus toute récente. Normalement, voilà ton énigme résolue. Bonne chance pour la suite de ce jeu dément.

P'tit Louis

STUPID INVADERS

Réf.: N°12305, Pierre
Salut Pierre. La soluce à ton problème est toute c... J'ai moi-même bloqué sur ce passage pendant quatre heures. En fait, tu peux utiliser plusieurs objets ensemble, ce qui n'est pas marqué dans la notice. Pour t'en sortir, va à l'écran où tu vois la fenêtre ouverte en hauteur, puis ouvre l'inventaire et garde la touche Espace (inventaire) enfoncée. Prends le PQ de Gorgeous et fais-le glisser sur la ventouse ; tu auras alors une sorte de grappin (ventouse + PQ de Gorgeous). Prends cet objet et utilise-le sur la fenêtre. Bud tirera alors la ventouse, qui ira s'accrocher à la fenêtre, et il ne te restera plus qu'à monter. Le fait d'utiliser le PQ de Candy ne sert à rien, car celui-ci casse dès que Bud essaye de monter, puis la ventouse retombe au sol. Voilà voilà, courage et amuse-toi bien avec ce jeu super-délire.

Blackmane, Mr One

SIN

Réf.: N°12402, Tristan
Salut Tristan, le code du missile, dans ton niveau non répertorié, est « lithium707 ». Normalement, tu trouveras ce code de silo dans une salle avec des militaires, au début du niveau. A+ et bon courage pour trouver tous les autres niveaux cachés (il y en a un paquet).

Julien, Sergio

BALDUR'S GATE 2

Réf.: N°12403, Ours_Brun, Pompier2b
Bonjour Ours_Brun et sieur Pompier2b, voilà comment résoudre vos problèmes :
- Pour l'histoire avec le culte de l'œil aveugle, as-tu essayé de passer par le passage que Tad t'indique normalement ? (Celui placé tout à l'ouest de la salle de culte de l'œil aveugle, dans une espèce d'entonnoir.) Sinon, as-tu une sauvegarde ? Tu as peut-être blessé Sassar avec un sort, en attaquant la lîche ? Dans ce cas, recommence, sans la battre tout de suite.
- Pour le problème avec les Muloups majeurs, c'est tout con : il vous faut une arme +3, les autres ne suffisant pas à les blesser. Mais la meilleure arme reste l'épée longue Kondar, +1, +3 contre les métamorphes (les métamorphes sont les gentils toutous qui te posent tant de problèmes). Cette épée empêche les Muloups de se régénérer et possède des bonus d'attaque faramineux contre eux ! Alors, bonne chance.

Steph, le paladin

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

Réf.: N°12405, Empereur
Môssieur l'empereur est bloqué dans Half-Life Opposing Force ! Alors que je lis sa question, je me dis : mais c'est tout simple. Bon, alors voilà. Mon cher Empereur, il te suffit d'allumer ta lampe à infrarouges (touche F) et de regarder autour de toi. Tu verras que la fenêtre a été détruite par la disparition de l'alien. Tu doit juste passer par cette fenêtre pour te retrouver de l'autre côté. Je ne sais pas qui t'a dit que le vigile devait tuer le monstre, mais c'est faux. J'ai fini ce jeux trois fois, et le même scénario s'est présenté : le vigile meurt, et le scientifique se fait enlever par le monstre dans un vortex qui doit détruire la vitre d'où la scène est visible (sinon, essaye de casser la vitre avec la clef à molette). Tu passes en sautant accroupi, et tu peux alors ouvrir la porte à l'autre vigile.

Zeril, Bilbo, Jean-Michel

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

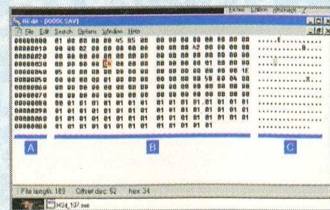
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Approchez, approchez... Msieudames. Il est frais ! Il est beau ! Le crack... Croyez-moi, c'est pas du mouton ! Pour le jeune homme, pour la jeune femme. Aucune trace de fièvre aphteuse là-dedans... Complètement vérifiés, sur des jeux label « azerty made in France ». Aucune farine louche dans la composition... Et même pas bricolé génétiquement. Du cent pur sang pur naturel, qu'on vous dit! Pour le p'tit frère, la bonne sœur, le grand-père, et même la belle mère ! Pas cher... Très sain, du crack, mettez-m'en plein... Envoyez vos suggestions, critiques, idées, etc. à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, et pour les courriers électroniques : crack@joystick.fr

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Piloter un camion, ha... c'est vraiment trop bien. En plus, si c'est pour faire la course, alors là... Voilà quelques touches secrètes pour pousser à bloc vos bahuts turbo-compressés favoris. Et c'est pas parce que ça se passe dans MBTR version internationale 1.1.6 qu'il faut esquinter le matériel. Une fois dans le jeu, et lorsque la course aura démarré, tapez le code : BUGGY-GIRL. Si l'opération a réussi, vous verrez votre camion flasher. Vous voilà en mode triche ; vous avez maintenant accès à plusieurs nouvelles fonctions des plus intéressantes:

- Touche U Passe en mode hélicoptère. Pilotez l'engin avec le pavé des touches curseur. Utilisez la touche de vue intérieure camion F1 pour entrer dans le cockpit. Appuyez à nouveau sur U pour redescendre sur la piste.
- Touche A Pilotage automatique ! Appuyez à nouveau pour reprendre le contrôle manuel.
- Touche T Fait parler votre liaison radio.
- Touche G Centre la vue sur l'un des autres camions participant à la course. Il est possible de prendre le contrôle des autres camions en désactivant le pilote par la touche A.
- Touche V Fournit 3 vues gelées différentes.
- Touche I Affiche les paramètres de jeu. Act./Desac.
- Touche D Affiche d'autres paramètres de jeu.
- Touche J Change le mode graphique.
- Touche F Affiche le nombre d'images/seconde.

Pour revenir en mode de jeu normal, tapez le code « ALLOFF » (il faut parfois insister).

GIANTS CITIZEN KABUTO

Explorer un monde beau et délirant, habité par des Smarties, Marines, Meccaryns et même un Kabuto de trente mètres de haut, c'est vraiment le pied. Voici quelques codes pour tricher dans la version française 1.0 de l'excellent Giants Citizen Kabuto :
- Une fois dans le jeu, et la partie étant commencée, appuyez sur la touche « T » qui donne accès à la ligne de saisie de discussion (Talk). Une fois qu'elle sera apparue en bas d'écran, entrez l'un des codes suivants, que vous validerez par Entrée.

LES CODES

Allmissionsaregoodtogo
Débloque l'accès à tous les niveaux du jeu. Choisissez le niveau voulu à partir du menu de chargement des missions (sortir du jeu en cours).
Pleasehealme
Remet le niveau de points de vie au maximum.
Gimmiegifts
Donne accès à la boutique (avec les Meccaryns) et autorise l'obtention de toutes les armes, objets, gadgets.
Mapshowitall
Dévoile la carte complètement.
FR
Affiche le nombre d'images/seconde en haut d'écran. Act./Désact.

QUELQUES ASTUCES

La meilleure arme des Meccaryns est certainement le fusil de sniper. Il permet vraiment de détruire sans gros risques, ennemis, tourelles, bâtiments, etc. Dès l'instant où vous disposez d'une boutique pour refaire le plein en munitions, usez-en au maximum.
- La carte des îles est très utile, car même si ce n'est pas évident au premier abord, elle affiche la localisation des objectifs de mission, ce qui simplifie la vie.
- Avec les Meccaryns, il faut absolument se débarrasser en priorité des tourelles et lance-missiles. Car vos coéquipiers ont une fâcheuse tendance à voler dans tous les sens et rapidement se faire exploser par les défenses anti-aériennes, et il est fâcheux de se retrouver tout seul en pleine bataille.
- Quand vous jouerez avec les Marines, n'oubliez pas que l'eau est leur élément favori, puisqu'ils régénèrent leurs points de vie en nageant et que leur nage est très efficace. La nage devient même fulgurante, si vous appuyez sur le bouton de tir en même temps que vous êtes dans l'eau.
- Avec Kabuto, n'oubliez pas qu'il se soigne en mangeant. Mangez tout ce qui traîne, plutôt que de détruire. Dans l'ordre, mangez toujours en premier vos ennemis les plus coriaces (les Raiks, par exemple), vous ferez ainsi d'une pierre deux coups.

CRIMSON SKIES

Dans ce petit jeu de pirates de l'air « made in Microsoft », plongez-vous dans l'atmosphère des années folles, partez à l'assaut des Zeppelins. Mais embarquez quelques munitions, valables pour la version française 1.0 de Crimson Skies :
- Pour accéder à toutes les archives (photos, lettres, plans...) de toutes les missions : au menu principal du jeu, choisissez l'option « campagne ». Choisissez le nom de votre pilote puis « continuer » : vous allez vous retrouver dans le bureau de travail du Pandora (l'écran où l'on voit l'avion pendu dans la soute du dirigeable par la vitre). Cliquez sur le bouton « missions précédentes » et votre livre de bord va s'ouvrir. À présent, cliquez une fois avec le bouton gauche de la souris sur l'emblème de la page gauche, qui porte l'inscription « rogue pilot » et tapez le code : ISPY. À présent, toutes les missions du jeu ont dû apparaître sur la page de droite du carnet. Vous ne pourrez pas jouer les missions apparues, mais accéder à tous les documents par le

bouton « vue sélectionnée ».
- Pour accéder et jouer à toutes les missions du jeu dès le départ : toujours à partir du bureau de travail, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le petit microphone vert qui se trouve dans le coin gauche de l'image, juste devant la radio, et tapez le code : IDAHO. Une liste déroulante, comportant toutes les missions va apparaître en haut à droite de l'écran. Pour jouer la mission désirée, cliquez sur l'épisode voulu dans la liste, puis validez par « mission suivante ».

RUNE

Entre deux pillages, vous trouverez bien quelques minutes pour lâcher votre grosse hache de Viking et essayer ces quelques codes. Sautez du Drakkar et appliquez les instructions suivantes à la VF Azerty 1.01 du jeu. Une fois dans le jeu, pressez la touche [TAB] pour obtenir l'apparition d'une ligne de saisie en bas à gauche de l'écran, puis tapez l'un des codes suivants :

CHEATPLEASE Code de validation du mode de triche. Affiche le message « cheats enabled » une fois actif. Retaper le code pour le désactiver.
GOD Mode invincible. Activ. / Désact.
AMPHIBIOUS Air illimité. Impossible de se noyer sous l'eau.
OPEN XXXX ou SWITCHCOOPLEVEL XXXX Aller au niveau XXXX (avec XXXX choisi dans la liste qui suit). Notez qu'avec SWITCHCOOPLEVEL, vous conserverez les objets déjà acquis.
INTRO Logo animé du jeu
RAGNARVILLAGE
Cinématique des pierres sacrées
RAGNARVILLAGE2
Début de jeu
SAILINGSHIP
Cinématique du départ en Drakkar
SINKINGSHIP
SINKINGSHIP2
DEEPUNDER1ODIN
DEEPUNDER1ODINB
DEEPUNDER3
DEEPUNDER4
HEL1
HEL1A
HEL1A2
HEL1B
HELL2END
HEL3A
HEL3B
HELLIFT
GOBLIN1
GOBLIN2
TRIALPIT
BEETLEFLY Cinématique vol à dos de scarabée
THORAPPROACH
THOR1
THORMAP3
THORMAP4A
THORMAP4B
THORMAP5A
THORMAP5B
THORMAP6LOKI
MOUNTAIN1
MOUNTAIN2
DWARFTRANS
DWARF1WWHEEL
DWARFMAP2
DWARFMAP3A
DWARFMAP3B
DWARFMAP5A
DWARFMAP5B
DWARFMAP6DARKDWARF
LOKI1
LOKI1A
LOKI2
LOKI3A
LOKI3B
VILLAGERUIN
ASGARD Cinématique de fin de jeu

ONI

Quand on aime l'ambiance Manga et les jeux de combat, Oni est plutôt à mettre dans les jeux réussis. En finissant plusieurs fois le jeu, on accède à une bonne quantité de codes secrets. Oui, c'est fastidieux, et il existe une méthode pour obtenir tous les codes dès le début. C'est la méthode du docteur patch. Il faudra modifier (légèrement) l'un des fichiers du jeu (version française Azerty). Avant cette manip, qui peut être hasardeuse en cas d'inattention, il est préférable de créer une copie de sécurité du fichier « persist.dat », qui est celui qui va être modifié. Vous trouverez ce fichier dans le dossier principal du jeu. On peut le mettre à l'abri dans le dossier « GameDataFolder », par exemple. Une fois le duplicata en lieu sûr, lancez un éditeur hexadécimal quelconque (par exemple Hexedit, que l'on trouve sur beaucoup de CD de Joystick).
- Chargez le fichier « persist.dat » et cherchez l'adresse 44 en hexadécimal à partir du tout début de fichier (trouvez la ligne 40 hexa et comptez jusqu'à 44. Facile, le numéro d'adresse est affiché dans la case d'hexedit en haut à gauche. Normalement, la case contient un 02 ou un 06 ; remplacez-le par un 07, puis sauvegardez le fichier modifié. C'est tout.
- Lancez le jeu normalement et chargez une partie. A chaque fois que vous voudrez utiliser un code, appuyez sur la touche F1 pour faire apparaître votre carnet et saisissez le code désiré, suivi par Entrée.

CODE DESCRIPTION
Liveforever
Message « invincibilité activée ». Mode dieu activ./désact.
Bighead
Msg « grosse tête activée ». A/D.
Canttouchthis
Msg « inarrêtable activé ». Impossible d'être envoyé au tapis. A/D.
Behemoth
Msg « mode godzilla activé ». Perso de taille géante. A/D.
carousel
Msg « ralenti activé ». Ralenti spectaculaire. A/D.
chenille
Msg « pouvoir daodan activé ». Une aura de puissance vous englobe. A/D.
elderrune
Msg « régénération activée ». Remonte le niveau de vie progressivement. A/D.
fistsoflegend
Msg « poings légendaires activés ». A/D.
glassworld
Msg « verre activé ». Tous les objets sont en verre, cassables au pistolet. A/D.
killmequick
Msg « mode ultra activé ». Les ennemis deviennent ultra forts. A/D.
minime
Msg « minimode activé ». Le perso fait 20 cm de haut. A/D.
moonshadow
Msg « occultateur activé ». Camouflage optique. A/D.
munitionfrenzy
Msg « box d'armes crée ». Crée plein d'armes.
fatloot
Msg « butin reçu ». Le plein en munitions et vie.
Reservoirdogs
Msg « dernier survivant activé ». A/D.
Roughjustice
Msg « gatling activés ». Tir en rafales. A/D.
Superammo
Msg « mode supermunit. Activé ». Munitions illimitées + gatling. A/D.
Touchofdeath
Msg « omnipotence activée ». Tue les ennemis en un coup. A/D.
Winlevel
Msg « gagner instant. Niveau ».

Réussit et passe le niveau.
Loselevel
Msg « perdre instant. Niveau ». Échec de la mission.
Shapeshifter
Msg « modif. pers. activée ». Permet de changer de skin parmi une trentaine de personnages, en utilisant la touche F8. A/D.

GUNMAN CHRONICLES

Vous reprendrez bien une petite couche de Half-Life ? Ah, mais cette fois-ci, dans l'espace. Et puis maintenant vous appartenez aux joyeuses forces coloniales : les Gunmens, en guerre contre des saloperies d'ET du doux nom de Xenomes. Les Xenomes sont encore en train de pourrir votre coin favori de la galaxie, mais cela ne se passera pas comme ça ! Avec l'aide de quelques codes, vous allez leur montrer qui vous êtes dans la VF Qwerty de ce jeu de légionnaires spatiaux. Si ce n'est pas fait, créez un raccourci du jeu sur le bureau, puis cliquez sur l'icône avec le bouton gauche et allez au menu « Propriétés ». Dans la ligne cible, vous verrez le chemin d'accès au programme de jeu proprement dit. Derrière « gunman.exe », rajoutez les paramètres suivants : -dev -console -game rewolf, séparés de gunman.exe par un espace. Cliquez sur le bouton « Appliquer ». Voilà, vous pouvez accéder à la console dans le jeu maintenant. Lancez le jeu et chargez une partie. À chaque fois que vous voudrez utiliser l'un des codes de la liste qui suit, appuyez sur la touche [Petit 2] pour que la console apparaisse, tapez le code (avec le slash devant quand nécessaire) puis Entrée, enfin ré-appuyez sur [Petit 2] pour retourner au jeu. Petit rappel des touches : [slash] = touche point d'exclamation, [M] = ?, [souligné] = SHIFT + [degré], A = Q, Z = W, Q = A. Attention, il faut respecter les majuscules/minuscules.

CODE FONCTION
/god Mode invincible (dieu). A/D.
/noclip Mode passe-muraille. A/D.
/give XXXX Donne l'objet XXXX dans la liste suivante :
weapon_fists Couteau de combat
weapon_gausspistol Pistolet Gauss
weapon_shotgun Fusil à pompe
weapon_minigun Fusil mitrailleur
weapon_beamgun Rayon électrique
weapon_dml Lance-plasma
weapon_Spchemicalgun Lance-grenades chimiques
ammo_gaussclip Cartouches Gauss
ammo_buckshot Cartouches fusil à pompe
ammo_minigunClip Balles Mini-Gun
ammo_beamgunclip Recharge Rayon électrique
ammo_dmlclip Recharges Lance-Plasma
ammo_chemical Recharges Lance-grenades
item_healthkit Soins
item_armor Armure de protection
vehicle_tank Tank
/map XXXX Charge le niveau XXXX choisi dans la liste suivante :
takeoff
rusted
meltdown
highnoon
frontier
cinematic1
cinematic2
cinematic3
cinematic4
city1a
city1b
city2a
city2b
city3a
city3b
end1
end2
mayan0a
mayan0b
mayan1
mayan3a
mayan4
mayan6
mayan8
rebar0a
rebar0b
rebar2a
rebar2b
rebar2c
rebar2d
rebar2e
rebar2f
rebar2g
rebar2h
rebar2i
rebar2j
rebar2k
rebar2l
rebar3b
rebar3d
rebar3e
rust1
rust2a
rust2b
rust3a
rust4a
rust4b
rust4c
rust5a
rust6a
rust6b
rust6c
rust6d
rust7a
rust7b
rust7c
rust7d
rust7e
rust8a
rust9a
west1
west2
west3a
west3b
west4a
west4b
west5b
west6a
west6b
west6c
west6d
west6e

RETROUVEZ TOUTES SORTES D'ASTUCES, DE CODES, ET DE CHEAT MODES SUR LE
3615 JOYSTICK
2,21F/MN

La plus
GIGANTESQUE
base de données en français
au **MONDE !**



Astuces & soluces de jeux vidéo PC

GUNLOCK – SEVERANCE – AMERICA – BLAIR WITCH 3 – GIANTS – ONI – ALICE – SACRIFICE – MECHWARRIOR 4 – STARSHIP TROOPERS – TIMES OF CONFLICT – GUNMAN CHRONICLES – TOMB RAIDER V – STUPID INVADERS – NO ONE LIVES FOREVER – RUNE – BALDUR'S GATE 2 – ZEUS – GIFT – NECRONOMICON – ALERTE ROUGE 2 – HOMEWORLD & HOMEWORLD CATACLYSM – DIABLO II – PROJECT IGI – DRACULA 1 & 2 – ESCAPE FROM MONKEY ISLAND – ICEWIND DALE – DEUS EX – MIGHT & MAGIC 8 – WIZARDS & WARRIORS – CRIMSON SKIES – LOUVRE : L'ULTIME MALÉDICTION – ÉGYPTE 2 – HITMAN – AGE OF EMPIRES 2 : CONQUERORS – LA LÉGENDE DU PROPHÈTE & DE L'ASSASSIN – DE SANG FROID – SUDDEN STRIKE – WARLORDS BATTLECRY – STAR TREK... – GENESYS – MIDTOWN MADNESS 2 – THE SIMS – HALF-LIFE – BALDUR'S GATE – COMMANDOS – FALLOUT 2 – MIGHT & MAGIC 7...

**SI VOUS PENSEZ À UN AUTRE TITRE...
NOUS L'AVONS AUSSI !**